

На правах рукописи

Вылков Ростислав Ильич

**КИБЕРПРОСТРАНСТВО КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН,
ПРОДУКТ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА И
ПРОЕКТИВНАЯ ИДЕЯ**

Специальность 09.00.01 – онтология и теория познания

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Екатеринбург – 2009

Работа выполнена на кафедре онтологии и теории познания ГОУ ВПО «Уральский государственный университет им. А.М. Горького».

Научный руководитель: доктор философских наук, профессор
Плотников Владимир Ильич

Официальные оппоненты: доктор философских наук, профессор
Федяев Дмитрий Михайлович

кандидат философских наук, доцент
Латыпов Ильдар Абдулхаевич

Ведущая организация: ГОУ ВПО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет»,
г. Екатеринбург

Защита состоится «17» сентября 2009 г. в 15³⁰ часов на заседании диссертационного совета Д 212.286.02 по защите докторских и кандидатских диссертаций при ГОУ ВПО «Уральский государственный университет им. А.М. Горького» по адресу: 620000, г. Екатеринбург, пр. Ленина, д. 51, комн. 248.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ГОУ ВПО «Уральский государственный университет им. А.М. Горького».

Автореферат разослан « ____ » августа 2009 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
доктор философских наук, профессор

В.В. Ким

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Понятие «виртуальная реальность» широко используется для обозначения ряда самых различных явлений. Понятие «киберпространство» обычно интуитивно связывают с виртуальной реальностью, что ведет к парадоксам. Для преодоления неопределенности в понимании данного феномена необходимо выяснить его сущность. Поэтому правомерна постановка следующих вопросов: что такое киберпространство? Какова роль и место человека в нём? Чем оно отличается от виртуальной реальности? Существует ли многообразие виртуальных реальностей? Однопорядковость киберпространства с такими понятиями, как бытие, реальность, действительность, обуславливает необходимость исследования его онтологического статуса.

Поляризация социальных оценок киберпространства от крайне восторженных до резко отрицательных определяет значимость данной работы. Углубленное исследование отношения киберпространства и виртуальной реальности диктуется негативными последствиями, возникающими в результате экспансии виртуальной реальности в повседневную жизнь – в виде психологической зависимости от компьютерных игр и Интернет-коммуникации. Кроме того, киберпространство задает новый ракурс анализа проблемы репрезентации, который определяется техникой симуляции.

Каждая технология частично выполняет прогностическую функцию, а также воплощает в себе некое идеологическое представление ближайшего будущего. Следовательно, справедлив и обратный вопрос: насколько логика проектирования постиндустриального общества расходится с действительностью и как это влияет на осмысление феномена киберпространства? Сегодня мы занимаем выгодное положение наблюдателя переходного периода, что позволяет нам проблематизировать специфику происходящих глобальных изменений. Указанные аспекты имеют принципиальное значение для практической и теоретической деятельности человека.

Итак, необходимость философского исследования киберпространства и форм его существования обусловлена недостаточным и разноречивым осмыслением онтологии данного феномена и его роли в современных информационных процессах.

Степень разработанности проблемы. Теоретические источники.

Исследование киберпространства опирается на изучение философских представлений о бытии, реальности, существовании, которые нашли своё отражение в произведениях классической философии таких авторов, как Платон, Аристотель, Р. Декарт, Г.–В. Лейбниц, И. Кант, Г. В. Ф. Гегель, К. Маркс, М. Хайдеггер, Ж. Делёз и др., и работ современных авторов, затрагивающих эту проблематику: Н. С. Автономова, П. П. Гайденоко, А. Л. Доброхотов, В. П. Казарян, Л. А. Микешина, Д. В. Пивоваров, Л. А. Штомпель, П. Г. Щедровицкий и др.

При рассмотрении специфики различных видов пространства были использованы работы следующих авторов: физическое – И. Пригожин, С. Хоккинг, А. Эйнштейн, М. Д. Ахундов, И. Я. Лойфман, А. М. Мостепаненко; математическое – Л. Брауэр, Г. Вейль, Д. Гильберт, Э. Гуссерль, Г. Б. Гутнер, Г. И. Рузавин; семиотическое – Р. Барт, Ж. Бодрийар, У. Эко, И. П. Ильин,

Ю. С. Степанов, А. Р. Усманова; художественное – Б. Миллер, Д. Льюиз, Ч. С. Пирс, М. М. Бахтин, В. П. Руднев; социальное – П. Бергер, Т. Лукман, С. Жижек, Л. Г. Ионин, Т. Х. Керимов, Л. А. Осьмук.

Онтологические характеристики техники до 70-х годов XX века рассматривались в виде жесткой альтернативы между концепциями технооптимизма (Ф. Дессауэр, Г. Кан, Д. Белл и др.) и технопессимизма (О. Шпенглер, Х. Ортега-и-Гассет, Г. Маркузе, Ж. Эллюль и др.). После трудов М. Хайдеггера, К. Хюбнера и К. Митчема стала очевидна теоретическая ограниченность указанных выше подходов. Для осмысления перспектив современного развития техники привлекаются работы Д. В. Ефременко, Б. И. Кудрина, И. А. Негодаева, В. В. Николина, В. П. Рачкова, В. С. Степина, Г. А. Тавризян, Д. М. Федяева и М. М. Шитикова. Специфику информационных технологий исследуют И. Ю. Алексеева, В. Г. Горохов, Д. В. Иванов, И. В. Мелик-Гайказян, В. М. Розин.

При анализе глобальных трансформаций и общих трендов развития современного общества в качестве исходного пункта принята классическая концепция постиндустриального общества Д. Белла. Различные её положения конкретизируются за счёт обращения к неклассической футурологии, которая отвергает простую экстраполяцию существующих трендов (С. Лем, Э. Тоффлер, Дж. Нейсбит), глобалистики – прогностической деятельности Римского клуба (Д. Х. Медоуз, М. Месарович, Э. Ласло, А. Кинг, Б. Шнайдер и др.) и альтернативистики – целенаправленного построения желаемого будущего на основе методологического пересмотра достижений футурологии и глобалистики (Д. Х. Медоуз, Д. Л. Медоуз, Й. Рандерс, П. Кеннеди, И. В. Бестужев-Лада). Кроме того, в контексте данной работы рассматриваются идеи З. Баумана, У. Бека, М. Кастельса, Л. Туроу, Ф. Фукуямы и С. Хантингтона; также привлекаются разработки отечественных авторов: Ю. А. Васильчука, В. Л. Иноземцева, Н. Н. Моисеева, А. И. Неклессы, А. С. Панарина, С. Б. Перелегина и А. И. Уткина.

Социокультурный потенциал компьютерной виртуальной реальности первыми оценили сами её разработчики (У. Брикен, Ф. П. Брукс, Дж. Ланье, И. Сазерленд). Первые попытки осмысления феномена киберпространства в рамках гуманитарных дисциплин были предприняты около четверти века назад. Начальные представления о киберпространстве формировались в контексте постмодернистской культуры (Дж. Барлоу, У. Гибсон, Т. Лири, Б. Стерлинг). Социокультурную рефлексию первичных представлений о киберпространстве проводят А. Артюх, М. Крюгер, С. Леви, С. Сисмондо, М. Хайм, Ф. Хейвард.

Решение проблемы соотношения киберпространства и виртуальной реальности произведено на основе ряда идей, которые отражены в работах следующих авторов:

- 1) Системы компьютерной виртуальной реальности (ВР–системы) и сферы их применения исследуют Д. Зельцер, Ф. Хэмит, П. И. Браславский, Н. П. Петрова, В. М. Розин, Д. И. Шапиро.

- 2) Психологическая виртуальная реальность рассматривается как отражение психикой процессов, происходящих в самой же психике, то есть самообраз. Данное психологическое направление было обосновано Н. А. Но-

совым. К этому подходу примыкают работы И. Г. Корсунцева, в которых внутренний субъективный мир человека отождествляется с виртуальным.

3) Социально-философские проблемы сетевой коммуникации анализируют Р. Барбрук, Дж. Барлоу, Э. Дайсон, С. Жижек, Г. Рейнгольд, Э. Тоффлер; среди отечественных авторов над этими вопросами работают С. В. Бондаренко, В. А. Емелин, В. В. Тарасенко и др.

4) Экзистенциально-психологические аспекты сетевой коммуникации и специфику виртуальной идентичности выявляют Б. Вули, С. Кинг, С. Рубин, Дж. Сулер, Ш. Тёркл, К. Янг; среди отечественных авторов данной проблематикой занимаются Н. Н. Алексенко, Ю. Д. Бабаева, Е. П. Белинская, А. Е. Войскунский, Е. Горный, А. Е. Жичкина и др.

В рамках диссертационных исследований за период 2002-2009 гг. рассматриваются различные аспекты виртуальной реальности: онтологические (А. А. Бодров; О. И. Елхова, Т. А. Кирик, Т. Н. Пикуля, О. В. Романов, А. Ш. Садриев, В. О. Саяпин, П. А. Степаненко), коммуникативные (С. И. Орехов; Е. Ю. Малькова, И. А. Остапенко), социально-философские (Т. А. Бондаренко, И. А. Латыпов; Р. Н. Гвоздикив, А. Е. Иванов, Е. А. Малкова, С. В. Михайлов, И. Г. Опарина, О. А. Питько, А. Н. Прокопенко, Е. Е. Таратута, Е. Э. Чеботарева). Однако проблему соотношения киберпространства и виртуальной реальности упомянутые авторы не анализируют.

Таким образом, наряду с недостаточной разработкой онтологической проблематики киберпространства остаётся непрояснённым принципиальный вопрос о мировоззренческом значении киберпространства.

Целью диссертационной работы является определение мировоззренческого значения киберпространства.

Для достижения данной цели потребовалось решение ряда **задач**:

- исследовать взаимосвязи между киберпространством и другими видами пространства;

- рассмотреть соотношение техносферы и культуры; прояснить роль информационных технологий в современном обществе;

- оценить эвристический потенциал существующих прогностических моделей; определить причины расхождения между логикой проектирования постиндустриального общества и действительностью;

- провести анализ социокультурных оснований киберпространства в рамках постмодернистской культуры и выяснить степень их соответствия современному состоянию технологий компьютерной виртуальной реальности;

- обосновать собственную классификацию видов виртуальной реальности и исследовать специфику каждого из них;

- дать описание и проанализировать три онтологические модели киберпространства; зафиксировать онтологическую специфику данного феномена; определить мировоззренческое значение киберпространства.

Теоретическая и методологическая основы исследования.

Теоретической основой данного исследования выступает теоретико-аналитический подход, благодаря которому обосновывается классификация видов виртуальной реальности. В процессе интерпретации социокультурных предпосылок киберпространства применяется герменевтический подход.

Сравнение онтологических моделей киберпространства проводится при помощи компаративистского подхода. Также было использовано положение, разработанное в философии техники: сущность техники и технологии необходимо раскрыть так, чтобы стало ясно решение основных онтологических проблем.

Методологической основой данного исследования является феноменологический подход, согласно которому феномен есть то, как сущность являет себя индивидуальному сознанию. Феномены приобретают общезначимость благодаря тому, что пространство и время выступают в качестве условий возможности любых актов сознания. Сущность предмета – это инвариантное содержание во всех возможных способах рассмотрения. Кроме того, используя понятия пространства и времени, субъект не столько описывает, сколько моделирует действительность. Поэтому онтологическое исследование киберпространства требует проанализировать условия возможности этого вида пространства.

Для рассмотрения проективных моделей будущего и выявления их принципиальных ограничений применяется цивилизационный подход. В его рамках произошел отказ от локальных проектов, предпринятых западной цивилизацией за последние 150 лет, в пользу сопоставления различных типов цивилизационного развития (классический традиционный, техногенный, трансформированный традиционный и т.д.).

Научная новизна исследования обусловлена наличием в его предметной сфере нерешённых проблем, определивших цель и задачи диссертации:

- сопоставлены теория постиндустриального общества, концепция глобализации, футурология, глобалистика и альтернативистика; выявлена связь между их предельными методологическими основаниями и различными интерпретациями путей развития капитализма;

- выяснено, что стихийный характер современного планирования процесса технологического развития может привести к утрате мировоззренческих ориентиров в среднесрочной перспективе;

- впервые исследован идеологический стереотип киберпространства, содержащий в себе 3 утопических доминанты: непримиримый гедонизм, эскапизм от повседневной реальности и традиционное мистическое желание трансцендировать границы чувственного бытия;

- приведено обоснование собственной классификации видов виртуальной реальности и предложено объяснение, почему некоторые из этих видов не имеют отношения к киберпространству;

- сопоставлены с онтологических позиций основные модели киберпространства (технократическая, деконструктивистская и психоаналитическая) и показана их эвристическая значимость;

- выявлена сущность киберпространства: оно представляет собой принципиально новый вид семиотического пространства, в котором операции со знаками осуществляются при помощи современных компьютерных технологий.

Положения, выносимые на защиту:

1. Символический порядок киберпространства гарантирует при помощи компьютера координацию реальности и нашего восприятия ее, одновременно скрывая свою посредническую роль. Дистанция субъекта поэтому по отношению к событийному ряду компьютерной виртуальной реальности сама является определенным позитивным условием восприятия киберпространства.

2. При рассмотрении эволюции предметной области информатики выяснено, что доминировавшая в этой науке полувековая тенденция к технизации любых информационных потоков в начале 1990-х годов уступила место тренду повышения эффективности социальной коммуникации и поиску новых способов организации человеческой деятельности посредством компьютерных технологий.

3. В 1980-х годах был внедрён в массы идеологический стереотип киберпространства, содержащий в себе три утопических доминанты: непримиримый гедонизм, эскапизм от повседневной реальности и традиционное мистическое желание трансцендировать границы чувственного бытия. Вследствие этого в рамках массовой культуры любую интерактивную развлекательную среду, генерируемую компьютерными технологиями, стихийно стали называть киберпространством. Доказано, что генезис технических систем, обеспечивающих функционирование различных видов компьютерной виртуальной реальности, а также сфера их современного применения практически не имеют ничего общего с идеологическим стереотипом киберпространства.

4. Многие исследователи согласны с интуитивной интерпретацией киберпространства как любой среды, генерируемой или опосредованной компьютерными технологиями. Однако предпринятые до настоящего времени попытки конкретизировать содержание понятия «киберпространство» общепризнанного успеха не имели. На наш взгляд, проблема многозначности интерпретации киберпространства является следствием того, что рассматриваемый феномен находится в процессе становления. Поэтому на данном этапе любая попытка дать логическую дефиницию этого понятия будет внутренне противоречивой.

5. Киберпространство – это новый, ризоматический по своей топологии, вид семиотического пространства, в котором операции со знаками осуществляются при помощи современных компьютерных технологий, облегчающих и существенно ускоряющих мыслительную деятельность людей. Киберпространство выступает как средство для поиска возможностей выявления и понимания новых путей достижения общечеловеческих целей.

Научно-практическая значимость работы. Результаты исследования могут быть использованы для конкретизации отдельных аспектов современной философской картины мира и разработки теоретических проблем мировоззренческого характера. Материалы диссертации могут применяться при чтении курсов «Систематическая философия» (для студентов) и «История и философия науки» (для аспирантов) – раздел «Философские проблемы информатики», а также составить основу специального курса, посвящённого

онтологическим проблемам компьютерной виртуальной реальности и информационных технологий.

Апробация результатов исследования. Материалы и результаты диссертационного исследования обсуждались на кафедре онтологии и теории познания Уральского государственного университета им. А.М. Горького, а также на кафедре философии и культурологии Уральского государственного горного университета. Отдельные концептуальные положения работы легли в основу докладов и сообщений автора на следующих конференциях и научных семинарах:

- Межвузовский семинар «Эпистемы – 3» (Екатеринбург, март 2003);
- IV Межрегиональная научно-практическая конференция «Социально-экономическое образование и развитие современного бизнеса в России» (Екатеринбург, май 2004);
- Российская научная конференция «Антропологические основания теоретического мышления» (Екатеринбург, ноябрь 2004);
- Всероссийская научная конференция «Аксиология научного познания» (I-е Лойфмановские чтения) (Екатеринбург, март 2005);
- Межвузовский семинар «Эпистемы – 5» (Екатеринбург, апрель 2006).

Структура и объём диссертации. Структура работы обусловлена программой исследования и характером решаемых задач. Текст диссертации состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы. Содержание работы изложено на 151 странице компьютерной вёрстки, библиография включает 164 наименования.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во «**Введении**» обосновывается актуальность темы исследования, определяются его теоретические источники и степень разработанности рассматриваемых проблем, формулируются цель и основные задачи диссертации, раскрывается теоретико-методологическая основа исследования, показывается его научная новизна и практическая значимость.

Первая глава «**Концептуальные рамки осмысления киберпространства**» посвящена рефлексивному анализу условий возможности киберпространства. Этот замысел реализуется в три этапа: 1) проясняется соотношение киберпространства с другими видами пространства; 2) исследуется влияние современных технологий на социокультурные процессы; 3) определяются причины расхождения между логикой проектирования постиндустриального общества и действительностью благодаря проективным моделям будущего.

В первом параграфе «**Теоретические условия возможности киберпространства**» проясняется соотношение киберпространства с другими видами пространства. Категории пространства и времени в онтологическом аспекте есть: 1) наиболее абстрактные характеристики бытия; 2) условия существования предметов и явлений на разных уровнях реальности; 3) элементы онтологической картины мира (утверждения о существовании). В гносеологическом аспекте эти категории выражают психологические и эпистемологические условия возможности познания.

Постижение объектов, которые хотя бы частично выходят за рамки социальной практики, обеспечивает философия. Уточним: метафизика состоит из принципиально неразрешимых вопросов о бытии и существовании, а онтология – множество всех принципиально разрешимых вопросов о бытии и существовании. Определенная совокупность знаний обязательно содержит в себе обобщающую схему. В рамках такой онтологии само исследование превращается в процесс последовательной актуализации объектов.

Если обобщающая система онтологических принципов изначально не задана, то её нужно сконструировать в процессе исследования. На наш взгляд, для выполнения этой задачи будет эффективна феноменологическая позиция. Онтологический вопрос «что есть киберпространство?» состоит из двух частей: 1) что есть феномен киберпространства? 2) какова его сущность? Только исследовав границы вариативности феномена киберпространства, можно с уверенностью определить его сущность. Кроме того, онтологическое исследование киберпространства связано с рефлексией условий возможности этого вида пространства. Исходным пунктом наших размышлений является интуитивная интерпретация киберпространства как любой среды, генерируемой или опосредованной компьютерными технологиями. Значит, киберпространство каким-то образом связано с семиотическим и социальным видами пространства. Также нужно выяснить отношение киберпространства к художественным, физическим и математическим видам пространства.

В античной философии были развиты две концепции физического пространства: субстанциальная и реляционная. В соответствии с первой из них (Демокрит), бытие состоит из двух онтологически несводимых друг к другу уровней: пространство, представляемое как нетелесная субстанция, первично, а многообразие эмпирически наблюдаемых тел вторично. Согласно второй концепции (Аристотель) первичным является вещественный мир и движение, порождаемое телами. Пространство как форма бытия неотделимо от вещей и оно не является самостоятельной сущностью. Философы Нового времени (Дж. Локк, Г.-В. Лейбниц и др.) продолжили совершенствование обеих концепций.

Математика производит операции только в рамках однозначно определяемой, методически строго последовательной тотальности идеальных объектов. В современном математическом знании применяются три кардинально непохожих способа для определения онтологического статуса математического объекта. Первый приём состоит в непосредственном конструировании объекта, что предполагает наличие конечного алгоритма построения. Второй способ обосновывает все доказательства от противного, он связан с законом исключенного третьего. Третий приём вводит в рассуждение некий квази-объект, критерием существования которого выступает непротиворечивость всей системы аргументации.

Знаковая система является базовой единицей семиотического пространства. Оно конституируется кодами, посредством которых утверждается некий культурный порядок. Код – это модель, формирующая в соответствии с заданным набором правил ряд конкретных сообщений. Анализ разнородных феноменов как знаковых систем требует конструирования

структуры – модели, функционирующей как код, способный порождать различные сообщения. Постулирование онтологического статуса структуры вместо операционального неправомерно.

Рассмотрение художественного пространства в данной работе ограничено сферой литературы. Его материальным носителем выступает текст. Статус истинности объектов, описываемых в литературном прозаическом тексте, особый: они ни истинны, ни ложны, а вымышлены. Художественное пространство любого конкретного произведения является разновидностью интенционального возможного мира. Для деконструктивистов понятия «текст» и «знаковая система» по своему содержанию полностью эквивалентны, что весьма спорно. Кроме того, идея значения предполагает существование референции согласно цели, которая задаётся внеязыковой реальностью. Поэтому неограниченный семиозис на практике всегда принимает форму ограниченных интерпретаций, санкционированных данным сообществом.

Социальное пространство есть символическая структура человеческой деятельности. В нормативном плане оно гетерогенно. Его базовой единицей является социальная позиция (статус). Социальное пространство состоит из двух измерений – вертикального (иерархия социальных институтов) и горизонтального (специфика их конкретных видов). Освоенные виды социально-ролевого функционирования представляют собой габитус.

Приведенное выше описание различных видов пространства провоцирует вопрос о том, как все они связаны с проблематикой времени. Физическое пространство связано с физическим временем непосредственно, но в рамках континуума принципиальное различие между ними задают три стрелы времени. Математическая топология порождает две кардинально несводимые друг к другу физические интерпретации, первой из которых придерживается С. Хокинг, а второй – И. Пригожин. Далее кратко рассматриваются их позиции.

В универсуме культуры следует выделить два эмпирических уровня соотношения пространства и времени. На первом из них наблюдается всё ускоряющийся поток социокультурных перемен. На втором, более глубинном уровне, довлеет ощущение, что большинство перемен подчиняется логике всеобщей стандартизации, то есть изменение как таковое невозможно. Эта ситуация по своей сути сильно напоминает гегелевский «конец истории». Кроме того, происходит опространствование времени или его «растворение» в различных видах пространства.

Во втором параграфе **«Роль современных технологий в трансформации культуры»** рассматривается взаимосвязь техносферы и культуры. Подчеркнём методологический момент: сущность техники нужно раскрыть так, чтобы ясно было решение основных онтологических проблем. Зафиксируем сущностные характеристики техники: 1) техника представляет собой артефакт, искусственное образование; 2) она является инструментом; 3) техника существует как самостоятельная реальность; 4) она оказывается специфическим инженерным способом использования материалов и энергий природы; 5) целенаправленное повышение эффективности техники связано с понятием технологии.

Выявление главной функции техники в культуре позволит избежать простого суммирования её онтологических характеристик. Техника жизненно необходима для человечества как универсальное средство удовлетворения любых потребностей. Если окружающую человека среду редуцировать к технической реальности, то будущее как таковое становится объектом технического конструирования. Однако следующий шаг – создание проекта счастливого общества – утопичен, ибо как стихийное, так и планомерное сбалансированное развитие подсистем современной техносферы нереализуемо. Далее в тексте диссертации приводится обоснование этого тезиса.

В обоих упомянутых случаях утрачиваются мировоззренческие ориентиры в среднесрочной перспективе, что может привести человечество к гибели. Иллюзия всемогущества техники лежит в основе технооптимизма и технопессимизма. Далее в тексте диссертации эти концепции анализируются. Попытку преодолеть их крайности предпринял М. Хайдеггер. Он видел подлинную угрозу существованию человечества не в техногенных катастрофах самих по себе, а в господстве массового машинного производства, преодолеть которое можно только при помощи иной по своим ценностным ориентациям стратегии технологического развития.

Функциональная специфика современных технологий сильно изменилась: от описания и синтеза технологических операций (технология в узком смысле) произошел переход к метатехнологии, т.е. комбинированию видов исследовательской, инженерной и проектной деятельности. Более того, вместо исправления негативных последствий техники исследователи пытаются выработать метатехнологию по их предотвращению. Однако искусственно созданные условия могут выявить неприемлемое влияние техники на общество лишь в частном случае.

Для человечества в целом исчерпывающий перечень всех технических рисков задать чрезвычайно сложно, следовательно, установку на неконтролируемый бесконечный научно-технический прогресс (НТП) следует принципиально скорректировать. Для достижения этой цели прежде всего нужно переориентировать общественное сознание на совершенно новое представление о НТП. Вместе с тем до сих пор отсутствует исчерпывающий ответ на вопрос о сущности НТР. На наш взгляд, в этом контексте представляется эвристичной позиция И. А. Негодаева, согласно которой сейчас происходит переход к новой естественно-научной картине мира и коренное изменение места и роли человека в производственном процессе.

Данный тезис проиллюстрирован диссертантом на примере трансформации предметной области информатики. Далее в тексте параграфа кратко фиксируется специфика этапов её развития. Проведенный анализ показывает, что в течение 50 лет в этой дисциплине стихийно складывалась тенденция к технизации любых информационных потоков. Сейчас мы наблюдаем коренное изменение этого тренда: эволюция программных и аппаратных средств теперь играет второстепенную роль. Человеческая компонента человеко-машинных систем приобретает решающий характер, поэтому на первый план выходят социальная коммуникация и организация человеческой деятельности.

Стремительное развитие информационных технологий в последней трети XX века сейчас воспринимается как нечто закономерное. Они носят семиотический характер. При этом их технические признаки, а именно инструментальность и искусственность, часто отходят на второй план. Информационные технологии способны одинаково продуктивно передавать пользователю результаты различных видов деятельности. Качественная специфика этого типа технологий скорее всего связана с созданием и переработкой прогностического знания о границах изменчивости ближайшего будущего. На этой основе возникают идеи новых технологий, предписывающие варианты трансформации производства, управления и коммуникации.

Технологическая революция конца XX века характеризуется в первую очередь распространением т.н. высоких технологий (hi-tech). Это наукоемкие многоцелевые технологии, способные вызвать цепную реакцию нововведений и оказывающие значительное воздействие на социокультурную сферу. Высокие технологии изначально ориентированы на объединение всех необходимых технических операций в единую систему, а высокотехнологичные изделия можно довольно быстро интегрировать в окружающую человека техносферу. Вместе с тем развитие высоких технологий обострило проблему идентичности человека (социальная реальность предстает перед индивидом как результат анонимного технического конструирования) и поставило проблему восприятия высоких технологий как чуда, что ведет к бездумному преклонению перед техникой. Сегодня быстрыми темпами прогрессируют технологии коммуникации, геновая инженерия, нанотехнологии. Появление других высоких технологий заранее спрогнозировать трудно: их продукты ввиду своей принципиальной новизны ещё не известны потребителю.

В третьем параграфе **«Методологическое обоснование проективных моделей будущего»** последние анализируются с позиции цивилизационного подхода. Тезис о «глобальной революции» недостаточен для прояснения внутренней логики происходящих перемен. Многие функции интегрируются в едином глобальном производственном процессе. Полностью изменилась сущность взаимосвязи между мировыми корпорациями и национальными правительствами в пользу первых. Сила, богатство и знания связаны в единую систему и в совокупности нацелены на поддержание власти. В современном обществе главным гарантом получения прибыли становится информация. Власть смещается из сферы производства в сферу распределения. На уровне индивидов большинство негативных тенденций связано с одним побудительным мотивом – потребительством. Наряду с этим антисистемные тенденции сами организуются в единую мощную систему, а демократия оказывается сегодня главным политическим фетишем, отрицанием всех основных социальных противоречий.

Рост потребления значительного большинства людей в развитых странах во второй половине XX века привел к формированию широкого социального слоя, который впоследствии стал основой постиндустриального общества. Однако сегодня многие ученые говорят об объективных пределах

роста потребления. Кроме того, незападные общества не смогут догнать Запад по уровню потребления вследствие ограниченности мировых ресурсов.

Какие методологические основания позволяют корректно предвидеть последствия самых значимых современных трендов и на основе этого смогут предоставить нам наиболее адекватную картину будущего как в ближайшей, так и в среднесрочной перспективе? Для решения этой проблемы необходимо рассмотреть соотношение программы модернизации, теории «столкновения цивилизаций» С. Хантингтона, проекта глобализации, программы «устойчивого развития» (учитывая ее эволюцию от футурологии к глобалистике и альтернативистике) и концепции постиндустриального общества.

Наука, индустрия, свобода, прогресс и другие достижения западной цивилизации являются результатом реализации модернистского проекта, который с середины XX века выступает в облике концепций модернизации – прикладного варианта универсальной теории социальной эволюции. Бурные события первой половины 90-х годов довольно быстро опровергли эту теорию.

В течение последних 15 лет западные ценности вряд ли считаются универсальными, а модернизация уже не является синонимом вестернизации. Указанные сдвиги делают нетривиальной саму проблему методологического обоснования поиска путей в будущее: либо перебирать варианты, которые уже апробированы в опыте Запада за последние 150 лет; либо исследовать другие типы цивилизационного развития (в том числе – выяснить возможности и границы их взаимодействия).

С. Хантингтон на основе анализа краткосрочных тенденций разработал доктрину «столкновения цивилизаций». Принципиальный методологический недостаток его концепции состоит в отсутствии четких критериев прогнозирования, поэтому из «переплетения» краткосрочных тенденций можно вполне обоснованно вывести диаметрально противоположные заключения.

Современные демократические режимы функционируют в пределах идеологической процедуры конструирования образа врага, а не на основе культурных противоречий, имеющих отношение к «столкновению цивилизаций». Даже в тех редких случаях, которые отчасти соответствуют этому сценарию (Босния и Косово, юг Судана), легко заметить влияние глобальных экономических интересов. Идеологическая универсальность «мирового сообщества» зависит от геополитических и геоэкономических перемен. Введенное Марксом определение капитала как собственного предела не следует понимать с позиций эволюционизма. «Нормальное» состояние капитализма – это непрерывная революционизация собственных условий существования.

В 90-х годах XX века концепция глобализации стала новым инструментом для анализа самых важных общемировых тенденций, которые неявно расценивались как качественно новый уровень, достигнутый западной цивилизацией. Процесс глобализации позиционируется его сторонниками в качестве всеобъемлющего, что ведет к опасной методологической ошибке: сущность глобализации практически не поддается четкому определению.

Далее рассматривается эволюция программы «устойчивого развития». Задача футурологии заключается в предсказании структурных элементов исторического процесса. Футурология выработала различные методы, но её

самым важным достижением является сочетание генетического подхода (экстраполяция существующих тенденций и анализ получаемых моделей, трендов) и телеологического (оптимизация трендов по заранее данным критериям). Неклассические футурологи (Э. Тоффлер и Дж. Нейсбит) в плане методологии совершили переход от экстраполяции тенденций к целенаправленному конструированию желаемого мироустройства. Концептуальный предел развития футурологии поставил С. Лем: он провёл уникальный для 60-х годов технологический анализ цивилизаций и попытался сформулировать фундаментальные цивилизационные тренды, что привело к совершенно новому масштабу исследований.

В 70-х и 80-х годах XX века мощно заявила о себе глобалистика, первый междисциплинарный подход к предсказанию будущего. «Пределы роста», первый доклад Римского клуба, произвел сенсацию. Его авторы предложили модель развития нашей цивилизации, которая касалась инвестирования, роста населения, истощения природных ресурсов и продовольствия. Согласно этому прогнозу, пределы роста на планете будут достигнуты в течение 100 лет, что повлечет за собой довольно резкий и неконтролируемый упадок численности населения и производственных мощностей. Результаты моделирования показывали, что применение даже самых новейших технологий принципиально не способно снять выявленные ограничения. Основной недостаток данной модели, по мнению её создателей, заключался в невозможности выявить побочные эффекты новых технологий. Не подвергая сомнению тактическую значимость последующих докладов Римского клуба, следует подчеркнуть, что в стратегическом плане глобалистика реализовала только одну из трёх поставленных перед ней задач. В середине 80-х годов прошлого века оформился новый подход – альтернативистика, объединивший в себе методологические преимущества неклассической футурологии и глобалистики для целенаправленного построения альтернативной цивилизации.

Таким образом, в рамках программы «устойчивого развития» исследовательская мысль совершила отказ от обычного способа предсказания будущего (анализ трендов и их последующая оптимизация по определенным критериям) в пользу сопоставления различных типов цивилизационного развития.

В 1973 году Д. Белл в теории постиндустриального общества предсказал основные характеристики новой стадии истории: доминирование сферы услуг и наукоемких отраслей промышленности, применение метатехнологий (планирование контролируемого технологического развития), компьютерная обработка информации и производство теоретического знания. В 90-х годах стало очевидным, что реальные признаки постиндустриального общества существенно отличаются от первоначальных прогнозов: 1) главную роль играет не содержание информации, а способы её доставки потребителю посредством средств массовой коммуникации; 2) основанием нового социального неравенства становится не уровень знания, а возможности доступа к информации; 3) вместо алгоритмизации социальных процессов

наблюдается перманентное усиление иррациональных аспектов социальных взаимодействий.

Методологически значимые варианты выхода за пределы как концепции постиндустриального общества, так и глобализации представили В. С. Степин и Н. Н. Моисеев. Далее в тексте приводится краткое описание их позиций.

Таким образом, сегодня начинают конкурировать две основные версии постиндустриального общества. В первой из них оно понимается как новый этап техногенной цивилизации. Во второй – как начало совершенно иной по своим ценностным ориентациям стратегии технологического развития.

Наконец, уточним зависимость функций компьютерных технологий от рассмотренных выше особенностей постиндустриального развития: 1) использование компьютерной обработки информации в промышленности породило системообразующие эффекты; 2) цивилизационные риски являются побочным, но неизбежным продуктом компьютерного моделирования; 3) в рамках СМИ основная функция компьютеров состоит в генерировании искусственных моделей, которые затем применяются для конструирования реальности.

Вторая глава **«Мировоззренческое значение и проективное своеобразие киберпространства»** посвящена рассмотрению онтологических характеристик киберпространства. Этот замысел реализуется в три этапа: 1) выявляется специфика его происхождения посредством анализа социокультурной проблематики; 2) обосновывается предложенная автором классификация видов виртуальной реальности; 3) сопоставляются с онтологических позиций основные модели киберпространства (технократическая, деконструктивистская и психоаналитическая) и определяется мировоззренческое значение киберпространства.

В первом параграфе **«Социокультурные предпосылки киберпространства»** рассматриваются первичные способы осмысления киберпространства в современной культуре. Исходный пункт размышлений о потенциале киберпространства в художественной литературе определялся общим стремлением классической научной фантастики предвосхитить сущность нового феномена. У. Гибсон переосмыслил проблему взаимодействия компьютерного программного обеспечения с человеческим мозгом. Восприятие трилогии Гибсона в качестве проекта технологичного утопического общества основано на её специфической односторонней интерпретации, исходившей от критиков и технических специалистов. Классическая научная фантастика функционирует как «лабораторный эксперимент». Жанр киберпанк отличается от неё тем, что он прежде всего подогревает интерес к новым компьютерным технологиям, а критическая оценка их потенциала получает второстепенное значение.

На популяризацию феномена киберпространства значительно повлияли культурные формы, связанные с рок-музыкой. Предшественником киберпространства считается музыкальное видео, то есть клипы, где вместо видеоряда используется последовательность компьютерных графических изображений. В 1989 году был создан клип, где видеоряд представляет собой сгенерированную компьютером совокупность трёхмерных пространств, между которыми перемещаются музыканты. Этот клип по своему содержанию отличается от

традиции музыкального видео: эскапизм от повседневной реальности сочетается с мировоззренческими принципами, характерными для рок-культуры. Основная функция данного клипа – рекламная: вписать киберпространство в культурный контекст молодежного музыкального телевидения в качестве новой среды развлечений. Однако некоторые представители рок-культуры понимали, что в 80-х годах необходимые технические приспособления только начинали разрабатываться. Конечная цель тех проектов – создание подлинно интерактивной среды для решения задач в различных областях человеческой деятельности.

Мировоззрение New Age первоначально ориентировалось на достижение внутренней гармонии с универсумом и получение спонтанного опыта природы через отказ от господства технологии. Данные цели невозможно реализовать в рамках киберпространства, но оно может расширить духовные аспекты медитативного опыта. Движение New Age сильно зависит от эффективности рекламных кампаний, проводимых гуру (например, Дж. Ланье). Его квазирелигиозный образ сочетает в себе мессианскую избранность и удачный рекламный ход: научная рациональность не исследует сферу трансцендентного, поэтому компьютерную виртуальную реальность можно позиционировать как один из способов «выхода» за границы эмпирического мира. Конечная цель массового движения New Age формулируется в духе техноспиритуализма: киберпространство манифестируется как сфера чистого мышления, которая посредством абсолютного технологического воспроизведения реальности позволит людям освободиться от своих материальных тел.

Восприятие киберпространства в психоделическом ключе связано с двумя факторами: 1) компьютерные системы виртуальной реальности предоставляют пользователю глубокое погружение в интерактивную среду; 2) эти системы позволяют получить опыт измененного состояния сознания. Новая волна интереса к психоделическим опытам во второй половине 80-х годов связана с тем, что киберпространство как средство для их реализации более эффективно, чем наркотики.

Итак, можно говорить о внедрении в массы идеологического стереотипа киберпространства со следующими тремя доминантами: непримиримый гедонизм, эскапизм от повседневной реальности и традиционное мистическое желание трансцендировать границы чувственного бытия. Кроме того, в рамках массовой культуры любую интерактивную развлекательную среду, генерируемую компьютерными технологиями, стали называть киберпространством. Описанные выше фантазии информационного общества имели под собой довольно зыбкую основу, поскольку необходимое для их реализации техническое обеспечение стало частично доступным обычным потребителям только в начале 90-х годов. Далее в тексте описываются основные этапы генезиса соответствующих технологий.

На рубеже 90-х годов для большинства исследователей информационных технологий позитивный потенциал киберпространства как компьютерной мультимедийной среды не вызывал сомнений. Однако вскоре появились сообщения о специфических психических патологиях, вызванных

новыми компьютерными технологиями. Далее в параграфе описывается одна из них (интернет-зависимость). Причины этого психического расстройства до сих пор не вполне ясны психологам: либо это ещё один вид поведенческой зависимости, либо интернет-зависимость имеет экзистенциальный характер.

Применение компьютерной мультимедийной среды в ближайшем будущем наиболее вероятно в нескольких сферах деятельности человека. Системы компьютерной виртуальной реальности очень эффективны в автоматизации процесса инженерного дизайна (САПР), при моделировании различных вариантов хирургических операций, для проведения научных конференций и для тренировки определенных навыков, требуемых в экстремальных ситуациях от полицейских, воздушных диспетчеров, операторов силовых установок АЭС.

Компьютерная виртуальная реальность в предельном случае может быть неотличима от повседневности. Однако не следует добиваться выполнения этой цели: киберпространство как компьютерная мультимедийная среда должно поощрять деятельность воображения, а не тиражировать предзаданный оригинал. Компьютерная виртуальная реальность представляет собой только один из осмысленных феноменов киберпространства, поэтому следующий вывод более важен: распознать необходимость элемента вымысла в «реальной» действительности гораздо труднее, чем разоблачить вымысел.

Во втором параграфе **«Проблема соотношения киберпространства и виртуальной реальности»** выясняются онтологические особенности различных видов виртуальной реальности. Каждая книга, компьютерная игра или телесериал задают некую обособленную сферу опыта, имеющую иной раз мало общего с повседневной реальностью. Также следует помнить об опосредующем характере современных информационных технологий. Категорию «реальность» можно определить как наличное, ограниченное, определенное бытие в форме вещей (предметов, качеств); вещественный аспект существования. Слово «виртуальный» в первом значении связано с оппозицией субстанциальности и потенциальности, а во втором значении виртуальный – симулированный или опосредованный при помощи компьютера. Далее в параграфе проводится анализ нескольких вариантов определения понятия «виртуальная реальность» и указываются их недостатки.

Различие между понятиями «виртуальная реальность» и «киберпространство» является существенным: киберпространство выступает в качестве условия возможности пространственных характеристик, связанных только с видами компьютерной виртуальной реальности. Мы предлагаем свой вариант соотношения содержания указанных понятий, по которому 4 вида виртуальной реальности связаны с киберпространством, а два другие – нет. Итак, эти два понятия соотносятся как совпадающие частично, т.е. с логической точки зрения они находятся в отношении пересечения. Далее виды виртуальной реальности описываются подробнее.

Виртуальный мир – компьютерная технология, которая даёт пользователю интерактивное трёхмерное представление киберпространства при помощи графических, звуковых и тактильных данных, поступающих в режиме «реального времени» и обеспечивающих «эффект погружения».

Предельная цель для данной технологии: она должна воссоздать тот тип ощущений, который мы получаем в рамках повседневной реальности. Однако подавляющему большинству современных виртуальных миров не присущи такие четыре фундаментальные характеристики, как материальность, естественность, объективность, непосредственность. Наиболее перспективное направление развития технологии виртуальных миров – создание новых реальностей, а не симулирование тех, которые уже существуют. Данная технология предназначена для человека, поэтому она ограничена рамками функционирования человеческого тела. Преодоление этого препятствия – основной мотив киберидеологии. В её основе лежит новая вариация философской игры И. Канта с «трансцендентальной иллюзией»: если компьютер не представляет онтологической угрозы для уникальности человека, то последний может думать или действовать так, как если бы различия между ними были несущественны. Конструирование и исследование виртуальных миров позволяет определить степень соответствия каждого из них под конкретные практические задачи.

Второй подход к исследованию компьютерной виртуальной реальности разработал С. Жижек. Специфика её онтологического статуса определяется отличительными особенностями между имитацией и симуляцией. Процесс имитации основан на противопоставлении первичного (модели) и вторичного (копии); постулируется невозможность их отождествления по онтологическому статусу. Симуляция действует иначе: она порождает реальность при помощи сходства с её спекулятивным операциональным образом, который не обладает актуальным, вещественным существованием. Для симуляции нет принципиального структурного различия между природой и её искусственной репродукцией. Эта процедура смещает и/или стирает различия между реальным и ирреальным. Далее мы кратко описываем отношение повседневной реальности с основной триадой структурного психоанализа: Воображаемое – Символическое – Реальное.

По мнению С. Жижека, тезис о том, что виртуальная реальность нивелирует различие между повседневной реальностью и её подобием, слишком категоричен. Во-первых, положительным условием для восприятия чего-либо в качестве реальности является набор навязываемых правил, ограничивающих свободу субъектов. Во-вторых, виртуальная реальность позволила нам ретроспективно осознать два момента: 1) не существует такого языка, который функционировал бы как совершенно прозрачное средство означивания предзаданной действительности; 2) виртуализация повседневной реальности является структурным процессом, а не содержательным. В-третьих, пользователь не может полностью вступить в неограниченную игру электронных видимостей, так как компьютерная виртуальная реальность не является симулякр (автореферентной сферой значения).

Третий подход исследует влияние компьютерной виртуальной реальности на отношения между людьми в рамках сетевой коммуникации. По данным психологических исследований, сетевая коммуникация является совмещением нерелефлексированного функционального отождествления компьютера с человеком и отсутствия внешних запретов на девиантное

поведение других пользователей. Её участники осознают схему взаимодействия «человек–компьютер–человек», но сами общаются в сети так, как если бы имела место схема «человек–компьютер». Анонимность в сетевой коммуникации выступает условием возможности экспериментов с идентичностью: она позволяет субъекту вырваться за пределы реальной идентичности, освободившись от ограничений собственной внешности, биографии, социального положения. Однако такая социальная перцепция заранее ориентируется на формирование редуцированного образа коммуникативного партнера. Кроме того, нельзя поддаваться утопическому взгляду на Интернет как на сообщество принципиально неограниченной коммуникации, ибо создатели сетевых сообществ часто сами эксплицитно вводят и поддерживают социальные нормы. Таким образом, виртуальная реальность задаёт другую парадигму взаимодействия по сравнению с общением в реальной жизни.

В рамках четвертого подхода компьютерная виртуальная реальность соотносится с социально-философским аспектом информационных технологий сети Интернет. Универсальная компьютерная сеть, объединяющая все информационные потоки в единое поле, является новым вариантом проекта Просвещения. Существуют книги для линейного чтения и книги для консультаций – справочники. Последние уже практически вытеснены электронными носителями и сетевыми технологиями. Однако такая судьба в обозримом будущем вряд ли постигнет книги для чтения. Текст ограничивает неопределенные возможности лингвистической системы и создаёт закрытый универсум значения. Специфика Интернет как электронной энциклопедии состоит в её подобии лингвистической системе, а не тексту в вышеуказанном значении. Поэтому способность интерпретировать уже существующие тексты отличается от деятельности по порождению новых текстов, причём первая не зависит от второй. Избыток количества информации не даёт её качественного прироста. Если анализировать виртуальную реальность только как эмпирическую характеристику сети Интернет, то это позволяет консерваторам скрыть противоречия информационного общества благодаря ссылке на формирование нового вида технократии.

Психологическая виртуальная реальность по форме есть отражение в самообразе характера актуализации образа, а по содержанию они тождественны. Нерелефизированный, привычный ряд событий называется консуетал. Выход за рамки обычной жизни всегда переживается как виртуал, причём он порождается фрагментом деятельности, а переживается всем человеческим существом. Человек может полностью переключиться на свои самоощущения, то есть перейти в виртуал. Последний бывает двух видов: гратуал – при легкой актуализации образа или ингратуал – при трудной актуализации образа. Периодическая повторяемость новых событий ведет к тому, что прежний виртуал теряет экзатичность и становится частью консуетальных переживаний. Виртуал обладает собственными закономерностями существования.

Гносеологическая функция понятия «реальность» заключается в выявлении границ между различными сферами человеческого бытия. Если виртуальную реальность рассматривать не как самостоятельную сущность,

тогда она становится понятийным средством для акцентирования граней существования других феноменов культуры. Новые семиотические системы, существующие в рамках виртуальной реальности, содержат в снятом виде определенные аспекты человеческой деятельности. Концепт «виртуальная реальность» предоставляет дополнительные возможности для фиксации своеобразия тех измененных состояний сознания, которые не являются прямым результатом современных информационных технологий, но порождают аналогичные психологические следствия.

Теперь следует выяснить, какие аспекты существования киберпространства лежат за пределами рассмотренных выше видов компьютерной виртуальной реальности. Поскольку каждый вид компьютерной виртуальной реальности имеет свою собственную пространственность, то исследователи по аналогии приходят к выводу о существовании нескольких видов киберпространства. Далее в параграфе приводятся три примера использования такой логики. По нашему мнению, при этом происходит методологический скачок, скрывающий за собой нерелексивное отождествление некоторых представлений о киберпространстве с самим реально существующим феноменом.

С другой стороны, предпринятые до настоящего времени попытки конкретизировать содержание понятия «киберпространство» общепризнанного успеха не имели. Проблема многозначности интерпретации киберпространства является следствием того, что рассматриваемый феномен находится в процессе становления. Поэтому на данном этапе любая попытка дать логическую дефиницию этого понятия будет внутренне противоречивой. По той же самой причине проблема соотношения киберпространства и виртуальной реальности требует дальнейшей разработки.

В третьем параграфе **«Сущностные характеристики киберпространства»** определяется его онтологическая специфика. Моделирование – процесс исследования объектов посредством конструирования соответствующих им моделей. Модель – это объект-заместитель, который в определенных условиях может заменять оригинал и воспроизводить (в предметной или в знаковой формах) те свойства и характеристики последнего, которые интересуют исследователя. Модель, будучи идеализацией, может обладать признаками, которые не присущи реальному объекту. Она является вспомогательным средством при объяснении новых явлений.

Отличие онтологической модели от других разновидностей состоит в том, что она призвана решать наиболее предельные вопросы о существовании. Мы выделяем три основные онтологические модели киберпространства: технократическую, деконструктивистскую и психоаналитическую. Технократы рассматривают киберпространство как биоэлектронную систему коммуникаций (компьютеры, программное обеспечение и сети) для доступа к различным информационным ресурсам. Социально-философской основой этого подхода является концепция перехода от индустриального к информационному обществу. Персональный компьютер является ключом к этим процессам: он облегчил процесс децентрализации производства и поставил под сомнение необходимость безоговорочного доверия

крупномасштабным централизованным институтам общества. Успех данной концепции связан с двусмысленностью основных постулатов: она легко сочетает как либеральные, так и консерватистские утопические положения, не подвергая их критическому анализу. Этот причудливый гибрид стал возможным только благодаря верованию в панацею технологического детерминизма.

Интеллектуальная собственность сильно отличается от материальной и первую из них невозможно защищать так, как если бы этих отличий не существовало. До сих пор платили не за новые идеи, а за способность применить их на практике. С отделением информации от физических носителей процедура защиты авторских прав теряет естественную основу. Вопреки технократическим пророчествам всё чаще информация существует одновременно и как дар, и как товар, и как сочетание первого со вторым. Экономические интересы меньшинства не должны поддерживаться в ущерб политическим правам большинства. Свобода от государственной цензуры должна развиваться в позитивную свободу каждого получать доступ к технологиям, обеспечивающим самовыражение.

Деконструктивисты рассматривают киберпространство как набор дискурсивных практик, поэтому для его исследования они заимствовали три основных положения философии Ж. Деррида: 1) Идея «следа» логически развивает тезис Ф. де Соссюра о немотивированности означаемого. 2) Процедура децентрации проясняет правила выделения конкретного центра в процессе структурирования, благодаря чему позволяет сравнивать различные структурные модели одного и того же объекта. 3) Отрицание самой возможности существования «первопричины» любого феномена. Сам Ж. Деррида не абсолютизировал свою критику бинарных оппозиций, но методологический потенциал всеобъемлющего сомнения оказался наиболее востребованным его последователями.

Деконструктивисты обычно уверены в том, что киберпространство децентрирует субъект: в одном теле существует несколько персон, объективированных на дисплее. Идентичность множится, но привкус тревоги и беспокойства остаётся. Выполняемый субъектом процесс идентификации не может придать стабильности фрагментированной субъективности. Следует избегать искушения слишком поспешно отделить «патологию» от «нормы» децентрации: множественное расстройство личности (психическое заболевание) является вырожденным следствием множественной идентичности.

Свободное движение информации в киберпространстве обеспечивает новые способы создания сообществ. Однако если в нём нельзя реализовать новый проект либерально-демократического общества вследствие неискренности проблем экономического неравенства, политического подавления и т.д., то это указывает на принципиальную структурную противоречивость такой формы общества. Деконструктивисты стремятся показать, что либеральное общество возможно только как регулятивная идея. Именно этот момент гарантирует субъектам максимум возможной свободы и самостоятельности.

С точки зрения психоаналитического подхода С. Жижека киберпространство является совокупностью технологий по производству виртуаль-

ной реальности различных типов, осуществлённых в электронной среде. Часто полагают, что киберпространство является феноменом перверсивного плана, то есть в нём субъект может редуцировать реальность к сфере произвольных правил. Но эта позиция не верна: 1) в киберпространстве отсутствует внешняя инстанция, которая задаёт средства нормализации субъектов. Однако само это отсутствие оказывается не позитивным, а негативным условием возможности их коммуникации. 2) В реальной жизни субъективный опыт всегда связан с телесностью. В киберпространстве безграничные изменения телесности являются иллюзией, потому что действия субъекта всегда опосредованы самодостаточной машинерией интерфейса.

Субъект в киберпространстве может артикулировать скрытую истину о своих побуждениях только если отдаёт себе отчёт в том, что он всего лишь играет в игру на дисплее. Игры с множественными идентичностями стремятся на самом деле ложно освободить нас от ограничений социального пространства, устанавливающих пределы нашему существованию. По Жижеку, идеологические предпочтения уже вписаны в саму технологическую специфику киберпространства. Он считает, что утопия и дистопия являются основными способами избежать подлинной опасности киберпространства, которая в терминах структурного психоанализа формулируется как дезинтеграция субъективности вследствие вторжения Реального в Символическое.

Зафиксируем онтологическую специфику киберпространства:

1. Киберпространство – это принципиально новый вид проективного пространства культуры, который соединяет знаковую реальность и современную технологию, облегчающую и существенно ускоряющую мыслительную деятельность людей.

2. При помощи компьютера символический порядок киберпространства гарантирует координацию реальности и нашего восприятия её, одновременно скрывая свою посредническую роль. Поэтому дистанция субъекта по отношению к событийному ряду компьютерной виртуальной реальности сама является определенным позитивным условием восприятия киберпространства.

3. Киберпространство опосредованно связано с социальным временем через технологии виртуальной реальности. Каждая технология частично выполняет прогностическую функцию, а также воплощает в себе некое идеологическое представление ближайшего будущего. Само киберпространство зависит не от технологии как таковой, а от её социального модуса.

4. Пустое киберпространство – статическая сфера Должного, поэтому оно никак не связано с социальным временем. Киберпространство как таковое не обладает признаками, характерными для социальной утопии или дистопии.

Важной качественной характеристикой любого пространства является его топология. Когнитивная карта необходима для предоставления индивидуальному субъекту всеобъемлющего впечатления об устройстве киберпространства. Конечная цель когнитивного картографирования киберпространства состоит в том, чтобы продемонстрировать диалектику репрезентации общих социальных кодов в индивидуальных системах отсчёта. В основе принципа картографии лежит чрезвычайно важное противопоставление изоморфной и полиморфной моделей интерпретации

(структуры и ризомы). Только последняя из них может картографировать неизвестную местность, не освоенную в процессе семиозиса. Подобно асимптоте в геометрии, ризома задает пределы структурирования.

Итак, мы вплотную приблизились к решению ключевой проблемы данного исследования. Представление о киберпространстве как о едином идеальном, intersубъективном пространстве, в котором разворачиваются, возникают и исчезают отдельные виртуальные реальности, является принципиально неполным. Понятия «киберпространство» и «виртуальная реальность» соотносятся как совпадающие частично. Кроме того, изложенные выше онтологические модели киберпространства включают в себе только предметный уровень. В этих моделях отсутствует проблематизация самого онтологического контекста, вследствие чего не проведена даже предварительная рефлексия условий возможности киберпространства.

Понятия «киберпространство» и «социальное пространство» совпадают частично. По своим топологическим параметрам киберпространство имеет значительное сходство с семиотическим пространством, хотя в первом из них операции со знаками осуществляются посредством информационных машинных технологий. Вместе с тем киберпространство воплощает в себе сферу «как если бы», в которой все феномены находятся в процессе перехода от потенциального к актуальному состоянию. Точный «вектор» подобного движения не задан: его следует найти эмпирическим путём.

Суммируя всё сказанное, подведём общий итог: Киберпространство – это новый, ризоматический по своей топологии, вид семиотического пространства, в котором операции со знаками осуществляются при помощи современных компьютерных технологий, облегчающих и существенно ускоряющих мыслительную деятельность людей. Киберпространство выступает как средство для поиска возможностей выявления и понимания новых путей достижения общечеловеческих целей.

В **Заключении** резюмируются итоги проведенного исследования, указывается его научная новизна, теоретическая и практическая значимость, формулируются проблемы и перспективы дальнейших исследований.

Основные положения диссертационной работы отражены в следующих публикациях:

Статьи, опубликованные в ведущих рецензируемых научных журналах, определенных ВАК:

1. Вылков Р. И. Глобализация общественного развития и модели будущего // Известия Уральского государственного университета. Серия 3. Общественные науки. Выпуск 5 (57). – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2008. – С. 43-53.
2. Вылков Р. И. Об онтологических аспектах электронных средств коммуникации // Вестник Тюменского государственного университета. № 5. 2008. – Тюмень: Изд-во ТюмГУ, 2008. – С. 231-237.

Публикации в других изданиях:

1. Вылков Р. И. Онтологическая парадоксальность киберпространства // Эпистемы – 3: Язык. Дискурс. Текст. Материалы межвуз. семинара: Альманах / Сост. Общ. ред. канд. филос. наук Д. В. Котелевского. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2004. – С. 147-155.
2. Вылков Р. И., Маяков Н. Н. Технократическая концепция киберпространства – следствие постиндустриальной теории или новая американская идея? // Социально-экономическое образование и развитие современного бизнеса в России / Под ред. А. П. Ветошкина, А. М. Миняйло, К. П. Стожко. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2004. – С. 10-17.
3. Вылков Р. И. Экономический потенциал киберпространства как следствие постиндустриального развития // Правовые, экономические и социальные аспекты развития России начала XXI века. Материалы научно-практич. конф. (апрель 2004). – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2004. – С. 370-374.
4. Вылков Р. И. Антропологическое измерение киберпространства: информационная технология и постмодернистская интерпретация // Антропологические основания теоретического мышления: материалы научной конференции (г. Екатеринбург, 16-17 ноября 2004). – Екатеринбург: ГОУ ВПО УГТУ–УПИ, 2005. – С. 66-67.
5. Вылков Р. И. Феномен киберпространства: реальность и фантазии информационного общества // Первые Лойфмановские чтения: Аксиология научного познания: Материалы Всерос. науч. конф. (Екатеринбург, 10-11 марта 2005 г.). – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2006. – Вып. 3. – С. 221-226.
6. Вылков Р. И. Проективные модели будущего // Человек. Культура. Управление: Сборник научных статей / Под общ. ред. И. А. Коха. – Екатеринбург: Изд-во УГТУ, 2006. – Вып. 6. – С. 73-86.
7. Вылков Р. И. Феномен киберпространства как философская проблема // Человек. Культура. Управление: Сборник научных статей / Под общ. ред. И. А. Коха. – Екатеринбург: Изд-во УГТУ, 2007. – Вып. 7. – С. 62-76.
8. Вылков Р. И. Взаимосвязь реального и виртуального в современных информационных технологиях // Экономические, экологические и социальные проблемы горной промышленности Урала: сборник научных статей / редкол.: Н. В. Гревцев, И. А. Кох (научные редакторы) и др. – Екатеринбург: Изд-во УГТУ, 2007. – С. 21-30.
9. Вылков Р. И. Философские аспекты информатики: проблема перехода от виртуальной реальности к осмыслению киберпространства // Эпистемы. Вып. 5: Проблемы философии науки / сост., общ. ред. д-ра филос. наук Д. В. Анкина. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2007. – С. 43-55.

Подписано в печать _____.2009. Формат 60 х 84 1/16.

Бумага офсетная. Усл. печ. л. 1,5.

Тираж 100 экз. Печать плоская. Заказ _____

Отпечатано: 620075, г. Екатеринбург, ул. Мамина-Сибиряка, 137.

Копировальный салон «Копирус»